

Nombre: Luis Armando Chávez Durán Grupo:02L

Siempre en el vamos a tener las 2 propiedades que son width y high.

Los valores que se pueden obtener son:

- **Match\_parent**  
Cuando colocamos el valor match\_parent indicamos que el elemento va a tener el ancho de su padre.
- **Fill\_parent**  
El valor fill\_parent en realidad es lo mismo que match\_parent, aunque a partir del nivel de la API 8
- **Wrap\_parent**  
El valor wrap\_content tiene un valor por decirlo de una forma “dinámico” ya que permite que el elemento coloque un tamaño dependiendo del contenido.

Otro elemento que posee es el “ID”, el ID sirve para poder acceder desde el código Java al elemento.

ANDROID STUDIO. Aprende a desarrollar aplicaciones 64 En la parte inferior podemos ver que tenemos dos pestañas:

- Design
- Text

Cada una de las pestañas tiene su propósito.

## **Pestaña “Design”**

Lo que vemos es el archivo desde la interfaz gráfica, esto nos permite poder modificar el archivo de forma muy similar a una herramienta “Drag & Drop”.

## **Pestaña “Text”**

Esta pestaña por el contrario se basa en el código duro y puro, así que, si se quiere colocar un elemento utilizando esta pestaña, lo que se va a observar es el código del archivo XML y se tendrían que agregar más líneas de código para el elemento.

## **TextView**

El TextView es un elemento que nos sirve para colocar texto dentro de una aplicación.

## Button

El botón es uno de los elementos más usados dentro de una aplicación Android ya que nos permite recibir información por el usuario de una manera rápida.

## EditText

El editText entraría entre los 3 elementos más usados en Android junto con el botón y el textView. Este elemento nos permite escribir datos para que la aplicación los pueda utilizar, leer o considerar dependiendo del caso

## Margin y Padding

Estas propiedades son viejas conocidas del desarrollo web, así que si ya tienes experiencia en el mundo de los sitios web podrás asimilar toda esta información de manera rápida, en caso contrario solamente es cuestión de practicar un poco más y listo.

La medida para hacer distancia con el margin es dp.

weightSum nos permite desglosar la pantalla en pesos es decir por porcentaje del tamaño de la pantalla.

## Densidades

En Android contamos con 6 densidades de pantallas:

- ldpi – densidad baja
- mdpi – densidad media
- hdpi – densidad alta
- xhdpi – extra alta densidad
- xxhdpi – extra extra alta densidad
- xxxhdpi – extra extra extra alta densidad

En los valores numéricos cada densidad representa:

- Ldpi-120dpi
- Mdpi-160dpi
- Hdpi-240dpi
- Xhdpi-320dpi
- Xxhdpi-480dpi
- Xxxhdpi-640dpi

## Tamaños de pantallas

- Pequeño
- Normal
- Largo
- Extra Largo

Un tamaño pequeño de pantalla va de las 2 pulgadas a las casi 3,7 pulgadas, el tamaño normal va de las 3,5 pulgadas a las 4,7 pulgadas, un tamaño largo de pantalla va de las 4,2 pulgadas a las 7 pulgadas y un tamaño extra largo va de las 7 pulgadas en adelante.

## Medidas en Android

Píxeles (PX) Comenzaremos con el más conocido, no importa si trabajaste en web o con aplicaciones de escritorio o si eres diseñador, el píxel es la medida universal para la representación gráfica en la informática.

### Pulgada (inch)

Las pulgadas no tienen mucho misterio, siempre serán pulgadas, que es equivalente a 2,54 cm y sucede lo mismo que con los píxeles en Android, se utilizan en casi nada ya que para eso tendremos las medidas propias de Android, así que evita lo más que puedas estas dos medidas físicas, tendrás problemas si las utilizas como base en tus proyectos.

### Milímetros (mm)

En el caso de los milímetros sucede lo mismo que con la pulgada y los píxeles, somos conscientes de que existen, pero simplemente no tendríamos por qué usarlos salvo casos muy especiales, por lo tanto, si podemos evitarlos, manejaremos las cosas de forma correcta.

### Puntos (pt)

Los puntos son matemáticamente  $1/72$  de una pulgada, solamente debemos de tomar en cuenta el tamaño de la pantalla.

## **Píxeles de densidad independiente (dp)**

En la documentación oficial los encontraremos como una unidad abstracta, eso se debe a que físicamente no los podemos medir con una regla o con cualquier dispositivo, esta unidad habrá que calcularla